

Les **10** MEILLEURES RAISONS de jouer à **AMPED** toute la journée

10. VOUS N'ÊTES PAS UN PRO DU SNOWBOARD MAIS VOUS AIMERIEZ LE DEVENIR.
9. ON VIENT JUSTE DE VOUS REMPLACER VOTRE DISCOTHEQUE AUTOMATIQUE.
8. IL Y A DES PIZZAS AU CONGÉLO : POURQUOI SORTIR ?
7. VOUS DEVEZ RESTER CHEZ VOUS, DES FOIS QUE CE TYPE DE NIXON APPELLE.
6. POUR ÉCOUTER LA MUSIQUE, BABY.
5. LA NEIGE, C'EST FROID.
4. C'EST MIEUX QUE D'ALLER TONNER LA PELOUSE.
3. CETTE SALE HISTOIRE D'ASSIGNATION A RESIDENCE...
2. ET POURQUOI PAS ?
1. IL FAIT TROP FROID POUR FAIRE DU SKATE.



Microsoft et les logos Xbox et Amped sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

Microsoft

XBOX

EXCLUSIF  
XBOX

NUMÉRO 1. VOLUME 1

# amped

FREESTYLE SNOWBOARDING



DEVENIR PRO SANS  
ATTENDRE  
PAGE 8

LES SECRETS DES ROIS  
DE LA GLISSE  
PAGE 12

NOUVEAU MATOS  
PAGE 18

LE TOUR DES STATIONS  
PAGE 22



## À PROPOS DES CRISES D'ÉPILEPSIE LIÉES À LA PHOTOSÉNSIBILITÉ

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains images, notamment aux images ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédents épileptiques.

Les symptômes de ces crises peuvent varier : ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentané. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant entraîner des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets environnants.

**Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin** si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

**Autres informations importantes sur la santé et la sécurité** Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

## COMMENT ÉVITER D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

**Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs.** En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations, dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de copier, déposer, transmettre, publier, exposer, louer, facturer à utilisation ou de contrefaire la protection contre la copie.

FREESTYLE  
SNOWBOARDING  
NIVEAU 1, VOIE 1

AMPEO

DANS CE NUMÉRO :

### GRUFX

#### 007 MANŒUVRES DÉMENTES

Le 11 et l'art de faire tourner sa spatule dans les airs, mode d'emploi

#### 008 PROFESSION : SNOWBOARDER

Grand saut : ne lancer dans une carrière

#### 010 RÈGLES DU JEU 010

#### 012 PROFILS DE PNDU

Les trucs de la main d'Ampeo

#### 016 SNOWBOARD À PLUSIEURS

Calder et coéquipiers

#### 022 UNE SEMAINE DE GLISSE

Trois statuts démentes, une semaine de folie

#### 024 COIN DES RELATIONS PUBLIQUES

La société de communication des plus belles manœuvres

### REGULAR

#### 002 UTILISATION DE LA CUMBULE DE JEU VIDEO 800X

#### 003 UTILISATION DE LA MANETTE 800X

#### 004 COMMANDES D'AMPEO

#### 006 INTRODUCTION ET

#### PARTIE 1

#### 014 UN ÉQUIPEMENT AU TONNERRE ! ET LES CONCEPTS DE 800

#### 026 DÉCISIF : 6 OPTIONS D'AMPEO

#### 027 CRÉDITS

#### 028 GARANTIE

#### 029 SUPPORT CLIENT



1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'instructions.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation, le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Amped™ dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu Amped.

Compartiment à disque

Port de manette 1  
Port de manette 2Bouton  
d'éjection

Bouton d'alimentation

Port de manette 4  
Port de manette 3

### COMMENT ÉVITER D'ENDOMMAGER LES DISQUES OU LE LECTEUR DE DISQUES

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- 1. Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- 2. N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- 3. Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- 4. Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- 5. N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu Amped.

Port d'extension A

Port d'extension B



Gâchette gauche

Gâchette droite

Stick analogique  
gauche  
Bouton  
multidirectionnelTouche  
blanche  
Touche noire  
Touche Y  
Touche B  
Touche X  
Touche AStick  
analogique  
droit

Touche BACK Touche START

Vous devez choisir la langue désirée pour votre jeu à partir de l'interface Xbox. Pour ce faire, reportez-vous à la section Configuration initiale dans le manuel d'utilisation Xbox.





## COMMANDES PRINCIPALES

MANETTE XBOX	COMMANDES DE MENU	COMMANDES EN FRANÇAIS
Touche BACK	Retour/Annuler la sélection	Revenir
Touche START	Confirmer la sélection/ Continuer	Pause/Continuer
Touche A	Confirmer la sélection/ Continuer	Maintenir, puis lâcher pour sauter
Touche B	Retour/Annuler la sélection	
Touche X	Zoom	
Touche blanche		Ignorer la piste musicale
Touche noire		Changer de caméra
Gâchette gauche		Appuyer légèrement pour faire glisser le talon du snowboard vers la droite. Appuyer pour switcher
Gâchette droite		Appuyer légèrement pour faire glisser le talon du snowboard vers la gauche. Appuyer pour switcher
Stick analogique gauche	Surligner les objets du menu	Orienter à gauche/à droite : virage Orienter en haut/en bas : accélérer, sortir du halfpipe/trainer
Bouton multidirectionnel	Surligner les objets du menu	Appuyer à gauche/à droite : virage Appuyer en haut/en bas : accélérer, sortir du halfpipe/trainer

## POUR GRABS

Les grabs par défaut pour Amped utilisent les touches A, X et Y et/ou le stick analogique droit. Le snowboarder tient sa spatule jusqu'à ce que la touche, ou le stick analogique, soit lâché. Il est possible de tourner le snowboard en l'air sans le lâcher grâce aux gâchettes (voir « Manœuvres démentes » pour de plus simples précisions). Certains tweaks ne deviendront disponibles qu'une fois appris.

TOUCHE	MAINTENIR	APPUYER VITE, PUIS MAINTENIR
Touche A	Tail	Nose
Touche X	Stalefish	Melon
Touche Y	Indy	Mute

## GRABS À L'AIDE DU STICK ANALOGIQUE DROIT

Les snowboarders exigeants préfèrent utiliser le stick analogique droit pour réaliser leurs grabs. Ces grabs représentent un snowboarder Regular surfant pied droit en avant ou un snowboarder Goofy surfant pied droit en avant également.

## STICK ANALOGIQUE DROIT = STICK D

Stick D	= Nose	Stick D	= Mute	Stick D	= Indy
Stick D	= Tail	Stick D	= Stalefish	Stick D	= Melon

## COMMANDES RAIL

Appuyez sur la touche de Jib (B) pour glisser sur un rail.

MANETTE XBOX	COMMANDES RAIL
Touche A	Saut
Touche B	Jib/glissade sur rail
Gâchette gauche	Équilibre à gauche
Gâchette droite	Équilibre à droite
Stick analogique gauche	Orienter à gauche/à droite : spin
Touche B plus stick analogique gauche	Orienter en haut/en bas : nosepress/tailpress
Bouton multidirectionnel	Appuyer à gauche/à droite : spin
Touche B plus bouton multidirectionnel	Appuyer en haut/en bas : nosepress/tailpress

## COMMANDES AÉRIENNES

Une fois que vous avez décollé, utilisez les commandes qui suivent pour effectuer des manœuvres.

MANETTE XBOX	COMMANDES AÉRIENNES
Touche B	Jib
Gâchette gauche	Tourner le snowboard vers la gauche
Gâchette droite	Tourner le snowboard vers la droite
Stick analogique droit	(Voir les grabs, page suivante)
Bouton multidirectionnel	Appuyer à gauche/à droite : spin Appuyer en haut/en bas : flip avant/arrière





## GRAND SAUT : SE LANCER DANS UNE CARRIÈRE

Alors, comme ça, vous voudriez devenir pro, hein ? Peut-être même le meilleur snowboarder qui soit au monde ? Pour cela, il va vous falloir suer sang et eau, mon pote. La voie est semée d'embûches, mais c'est jouable.

Pour commencer, il faut qu'on parle de vous, et pour ça, il vous faut un sponsor. Battez quelques scores élevés et arrangez-vous pour attirer l'attention des médias sur deux ou trois niveaux. Cela vous ouvrira la voie de Gunny's Gulch, où vous pourrez gagner le parrainage d'une boutique.

Encore un run dément sur un rail et vous pourrez participer au SlopeStyle pour devenir un snowboarder pro et bénéficier de votre propre sponsor. Il ne vous restera plus alors qu'à essayer de vous imposer lors du Nixon Jib Fest.

Si vous ne perdez pas votre objectif des yeux, vous deviendrez une star en un rien de temps. Alors, en piste !

La Rédaction

## SAUTEZ SUR VOTRE SNOWBOARD !

Si vous voulez juste dévaler les pistes sans attendre, cliquez sur **PARTEZ !** à partir du menu principal. Si vous voulez changer de snowboarder, cliquez sur **SNOWBOARDER**. Cela fait, sélectionnez **COMMENCER RUN** pour accéder au menu Sélection du niveau.

Deux niveaux sont immédiatement disponibles en mode Partez ! et d'autres peuvent être déverrouillés en mode Carrière. Sélectionnez votre niveau, appuyez sur la touche A pour choisir votre point de départ, et en avant !

Le mode Partez ! ne vous aide pas du tout dans votre carrière et ne vous permet pas de vous faire remarquer par les sponsors. Dans ce mode, votre seul but consiste à vaincre les cinq meilleurs scores de chaque niveau... et à vous éclater, bien sûr !



# Manœuvres démentes

## LE JIB ET L'ART DE FAIRE TOURNER SA SPATULE DANS LES AIRS. MODE D'EMPLOI

Les pros de la montagne se moquent de votre style empâté ? Vos manœuvres de base ne rendent rien devant les caméras ? Essayez-en quelques-unes hors de l'axe directeur, comme les rodeos et les corkscrews. Il suffit pour cela d'appuyer sur le bouton directionnel (ou d'orienter le stick analogique à gauche) en diagonale. Vous aurez besoin de connaître quelques termes techniques et certaines manœuvres de pro pour calmer vos éventuels détracteurs. Alors, étudiez-les !

## LA TRIADE INFERNALE

**JIB** : rider sur une surface autre que la neige (rails, rondins de bois, photographes, etc.).

**SAUTER** : s'élancer du sol ou d'une autre surface (rampe, tête d'un autre snowboarder, etc.) en poussant sur les jambes. (Pour y parvenir dans Amped, maintenez la touche A, puis lâchez-la. Vous pouvez également orienter le stick analogique à gauche dans la direction de votre flip ou de votre spin avant de sauter. De cette manière, vous tournerez plus vite.)

**GRAB** : saisir la spatule de la main durant une manœuvre.



## TOURNER LE SNOWBOARD DANS LES AIRS

Les manœuvres qui suivent s'appliquent à un snowboarder regular surfant pied droit en avant ou à un goofy surfant pied droit en avant également.

**REMARQUE** : VOUS POUVEZ TOURNER VOTRE SNOWBOARD SANS LE LÂCHER EN UTILISANT LES GÂCHETTES.

GRAB	GÂCHETTE DROITE	GÂCHETTE GAUCHE	LES DEUX GÂCHETTES
NOSE	TAILSLIDE	SHIFTY	TAILBONE
MUTE	MUTE PALM	FS MUTE	JAPAN
INDY	CROOKED INDY	INDY NOSEPOKE	INDY NOSEBONE
TAIL	NOSEPOKE	SHIFTY	NOSEBONE
STALEFISH	STINKY STALEFISH	TWEAKED STALEFISH	ROCKET STALEFISH
MELON	PALM	CROOKED COP	METHOD

Ces manœuvres devraient vous permettre d'impressionner les pros et de devenir la coqueluche des médias, ce dont vous aurez bien besoin pour prétendre au titre de roi incontesté de la glisse.



# Profession : Snowboarder

## GRAND SAUT : SE LANCER DANS UNE CARRIÈRE

Vous pouvez passer vos journées à surfer en compagnie de vos potes sans rien récolter que des coups de soleil et des jambes en coton. Ou, si vous préférez, vous pouvez devenir pro et profiter de tous les avantages qui vont avec : équipement gratuit, sorties tous les pays et adulation des médias. Si vous travaillez dur, vous pourrez même devenir le meilleur snowboarder qui soit au monde. Mais pour cela, il vous faut lancer votre carrière.

Vous commencerez comme tous les autres avant vous, c'est-à-dire comme un snowboarder local parfaitement inconnu. Votre premier objectif consiste à vous trouver un sponsor. Mais ce ne sera pas facile car ces types sont habitués à voir défiler 40 à 50 rigolos pour chaque vrai snowboarder qu'ils font signer.

Quand ils auront compris qui vous êtes, intéressez-vous à vos capacités afin de voir ce qui vous devez travailler. D'accord, tout snowboarder s'appretant à devenir pro a un style dément, mais il y a toujours moyen de s'améliorer. Certains aiment tirer des rails, d'autres préfèrent prendre des big airs, bref, distribuez vos points de compétence dans les secteurs que vous souhaitez améliorer. Pigé ? Bon, dans ce cas, allons choisir notre tenue.

Choisissez quelque chose de confortable. D'accord, vos fringues actuelles ne lanceront pas une nouvelle mode, mais vous en dégouterez de plus cool si vous vous trouvez un sponsor.

1

## SE LANCER DANS UNE CARRIÈRE, C'EST AUSSI FACILE QUE DE COMPTER JUSQU'À 3...

Suivez cette recette toute simple chaque fois que vous voulez débiter une nouvelle carrière.

1. Sélectionnez Carrière à partir du menu principal.
2. Sélectionnez Nouvelle.

Remarque : Sélectionnez Charger afin de reprendre une carrière enregistrée précédemment.

3. Entrez votre nom.

2

## COMPÉTENCES

Ce que vous savez faire compte autant que qui vous êtes. On dénombre cinq compétences de base.



1. Spin/Rotation : la vitesse à laquelle vous tournez sur vous-même (pour les spins et les flips).
2. Aplomb : votre position quand vous ridez sur des rails ou des caisses.
3. Saut : l'air que vous arrivez à prendre sur vos sauts.
4. Vitesse : l'allure à laquelle vous descendez.
5. Switch : comment vous vous débrouillez avec le pied habituellement en avant positionné en arrière.

Mettez vos points supplémentaires dans les compétences que vous souhaitez améliorer. Vos compétences augmentent lorsque vous réussissez les défis que vous propose le jeu.

3

## PERSONNAGE

La première fois que vous débutez une nouvelle carrière, l'écran d'habillement vous propose cinq options.



1. Personnage : vous n'avez besoin de le sélectionner qu'une seule et unique fois.
2. Veste : il fait froid dehors, alors mettez quelque chose sur le dos.
3. Pantalon : d'accord, vous avez des jambes superbes... mais enfillez quand même un pantalon, voulez-vous ?
4. Bonnet : gardez vos oreilles au chaud et elles vous le rendront bien.
5. Lunettes : voyez la ligne, soyez la ligne.

4

## ÉQUIPEMENT

Choisissez votre équipement de départ. N'oubliez pas que votre matos affecte votre façon de surfer, alors choisissez ce qui se fait de mieux.



1. Snowboard : difficile de pratiquer ce sport sans en avoir un...
2. Boots : plus utiles que les pantoufles sur les pentes...
3. Fixations : permettent de fixer vos bottes au snowboard.
4. Écartement : goofy ou regular ?

Vous voilà désormais prêt à dévaler vos premières pistes. Sélectionnez Continuer pour choisir un niveau.



# RÈGLES DU JEU

## DÉFIS

LES DÉFIS SONT CLASSÉS EN Cinq Niveaux :  
 1. DÉFI  
 2. DÉFI  
 3. DÉFI  
 4. DÉFI  
 5. DÉFI






LES DÉFIS SONT CLASSÉS EN Cinq Niveaux :  
 1. DÉFI  
 2. DÉFI  
 3. DÉFI  
 4. DÉFI  
 5. DÉFI

À chaque run, attendez-vous à ce que beaucoup de gens s'intéressent à votre style. Il peut s'agir de sponsors, de snowboarders, de photographes ou de cameraman. Les médias boosteront vraiment votre score si vous prenez beaucoup d'air et si vous plaquez votre saut devant eux.

## DÉFIS

Si vous réussissez un jour dans le snowboard, c'est aux défis que vous le devrez. Remporter chaque type de défi vous permettra d'améliorer votre classement mondial. Voici, en quelques mots, la manière d'aborder chaque défi, et les récompenses auxquelles vous pouvez prétendre si vous les réussissez.

-  **1ER SCORE** : battez le score affiché en un seul run pour améliorer votre classement mondial et gagner des points de compétence.
-  **MÉDIA** : battez le score affiché en réalisant une manœuvre devant les paparazzi pour obtenir une récompense qui sera du meilleur effet dans votre scrapbook.
-  **SPONSOR** : les sponsors viennent à vous quand vous avez réussi à vous faire connaître en battant quelques meilleurs scores. Surveillez le compteur afin de vérifier si le sponsor présent aime ce qu'il voit. Si c'est le cas, il vous fournira gratuitement du nouveau matos !

Chaque fois qu'un photographe ou cameraman est posté non loin, l'icône Couverture médias s'affiche à l'écran. Vous captez son attention lorsqu'un appareil photo apparaît à l'écran.

Les sponsors qui vous verront évoluer vous voudront peut-être au sein de leur équipe. Dans ce cas, ils vous proposeront un run pour vous tester. Souvenez-vous que les sponsors préfèrent des styles différents, en fonction de leur personnalité, alors surveillez bien votre Appellométrie et observez leurs réactions.

Tous les pros s'intéressent aussi aux jeunes talents. Si un pro vous défie, gardez votre calme. Suivez-le et réalisez une manœuvre chaque fois qu'il laisse un cercle de couleur derrière lui. Les cercles verts sont faciles, les bleus moyens, les oranges difficiles, et les rouges très difficiles. Arrangez-vous pour que vos manœuvres rapportent davantage de points que les siennes. Si vous l'emportez, vous pourrez apprendre des manœuvres de pro, gagner un snowboard spécial ou récolter des points de compétence.

Votre carrière décolle d'un coup dès que vous êtes suffisamment connu. De nouvelles pistes s'offrent à vous et vous trouvez plus facilement des sponsors si vous remportez leurs défis des niveaux Gumby's Gulch SlopeStyle et Nixon Jib Fest.

Les défis Média et 1er score permettent de signer avec des sponsors, lesquels permettent de rejoindre les pros, et après ça, c'est le grand jeu.

L'écran Résultats du run indique comment vous vous êtes débrouillé dans les défis disponibles lors de ce run. Il est possible de réaliser plusieurs défis dans le même run.



**PRO** : une fois que vous avez trouvé un sponsor et que vous avez réussi les défis 1er score, Médias et Sponsors d'un même niveau, un pro vient vous défier. Pour le battre, vous devez le suivre et exécuter des manœuvres aux mêmes endroits que lui. Si vous marquez plus de points que lui à chaque manœuvre (et si vous ne ratez pas plus de trois manœuvres), vous pouvez gagner de nouvelles compétences ou un snowboard spécial.



**EXPLORATION** : pour remporter ce défi, vous devez trouver et percuter les huit bonhommes de neige répartis à chaque niveau.



### JASON BROWN

**ÂGE :** 27 ans **TAILLE :** 1,63 m  
**POIDS :** 65 kg **GROUPE SANGUIN :** inconnu

**SNOWBOARD :** CaPiTa JB

**STANCE :** regular **ANGLES AV :** avant **AR :** arrière 20°

**SPONSORS :** CaPiTa, 4cu, Malibu, Grenade, snowacesiv.com

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE :** Bright Eyes, Fuzz Flower, Dinosaur Jr

**RUN FAVORI :** tout bon halfpipe

**PASSE-TEMPS :** aimer son prochain

Si vous voulez faire de la planche tout au long de l'année à Vancouver, au Canada, il faut faire du snowboard.

### JEREMY JONES

**ÂGE :** 25 ans **TAILLE :** 1,80 m  
**POIDS :** 79 kg **GROUPE SANGUIN :** B

**SNOWBOARD :** Jeremy Jones

**STANCE :** goofy **ANGLES AV :** 15° **AR :** -15/23°

**SPONSORS :** Forum, Mooseport, Nikon, Icos, Circa, Bonline

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE :** At the Drive-in, Hot Water Music, James McMurtry

**RUN FAVORI :** la double ligne du Rail Gardens

**PASSE-TEMPS :** skateboard, golf

S'il fait trop froid pour faire du skate l'hiver, sautez sur votre snowboard. Essayez le cobby mûsepress de Jeremy ou le Cab 450 pour un boardslide à 270. Mais attention... à cette vitesse, gardez bien la tête froide, ou vous êtes grillé. Que la paix soit avec vous.

### MIKEY LEBLANC

**ÂGE :** 28 ans **TAILLE :** 1,63 m  
**POIDS :** 61 kg **GROUPE SANGUIN :** bouillie

**SNOWBOARD :** M3 Sidewall 155

**STANCE :** regular **ANGLES AV :** 9° **AR :** -15/21°

**SPONSORS :** M3, ihs, DVS, Northwave, Drake

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE :** Modest Mouse, Built to Spill, Bjork, the Roots

**RUN FAVORI :** Termas de Cívian

**PASSE-TEMPS :** skateboard, photographie, jouer de la musique, essayer de rester positif dans tous les aspects de l'existence

Un jour, Mikey a vu un article sur le snowboard dans le magazine *Thrasher*, et ça l'a incité à essayer. Devise : aimer la main tendue.

### BJORN LEINES

**ÂGE :** 24 ans **TAILLE :** 1,78 m  
**POIDS :** 70 kg **GROUPE SANGUIN :** inconnu

**SNOWBOARD :** Bjorn Forum 156

**STANCE :** regular **ANGLES AV :** 18° **AR :** -9/21,5°

**SPONSORS :** Forum, Volcom, Oakley, Circa

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE :** Method Man, Gang Starr, Metallica

**RUN FAVORI :** Arrière-pays de l'Utah et de Whistler

**PASSE-TEMPS :** skateboard, chasses, wêché, BMX

Bjorn était un fan de skateboard et avait peur de la neige quand il a vu son premier article sur le snowboard dans un magazine. Après ça, il a économisé pendant un an pour s'acheter son premier snowboard et aller l'essayer sur une petite colline du Minnesota. Devise : yyyre sans limites.

Jason Brown

Jeremy Jones

mikey leblanc

Bjorn Leines



## Profil de pros

### BOBBY MEES

<b>ÂGE</b> : indéterminé	<b>TAILLE</b> : 1,80 m
<b>POIDS</b> : 76 kg	<b>GROUPE SANGUIN</b> : vampire

**SNOWBOARD** : K2 Zeppelin 159

**STANCE** : regular **ANGLES AV** : 28 **AR** : -6

**SPONSORS** : K2, Dragon, Blindside Snowboard Shop, GMC, snowaccess.com

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE** : Bright Eyes, Neutral Milk Hotel, Grandaddy, les Beatles

**RUNS FAVORIS** : tous ceux où je ne retombe pas sur la tête

**PASSE-TEMPS** : skateboard, basket, musique, filles

Un jour, je faisais du skate sur une rampe et je n'arrêtais pas de dire que le snowboard avait l'air géant. Un des types qui se trouvaient là avait un snowboard à vendre, une monstruosité lente comme c'est pas permis, aux carres émoussées et la spatule rompue. Je le lui ai acheté pour 80 dollars. Depuis ce jour-là, je suis accro.

### JORDAN MENDENHALL

<b>ÂGE</b> : 20 ans	<b>TAILLE</b> : 1,80 m
<b>POIDS</b> : 70 kg	<b>GROUPE SANGUIN</b> : A

**SNOWBOARD** : Forum Explorer 156

**STANCE** : regular **ANGLES AV** : 25 **AR** : -12 22,5°

**SPONSORS** : Forum, Alphanumeric, Dragon, Milosport, milosport.com

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE** : Vast, Guns N' Roses

**RUNS FAVORIS** : le Super Park de Snow Summit

**PASSE-TEMPS** : skateboard

Jordan dit toujours que c'est grâce à son frère, Josh, qu'il a découvert le snowboard.

### JANNA MEYEN

<b>ÂGE</b> : 24 ans	<b>TAILLE</b> : 1,70 m
<b>POIDS</b> : 65 kg	<b>GROUPE SANGUIN</b> : inconnu

**SNOWBOARD** : Chorus 153

**STANCE** : regular **ANGLES AV** : 21 **AR** : -6 21°

**SPONSORS** : Chorus, Etalos, Thirtytwo, Volcom, Velvet, Da Knie, Snow Summit, Liberty Boardshop

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE** : The Line, Metallica

**RUNS FAVORIS** : poudreuse

**PASSE-TEMPS** : BMX

Janna a grandi au pied de Snow Summit : elle n'a jamais regardé ailleurs. Elle surfe avec un style élégant et adore tirer des rails. Ses spécialités : frontside boardslide, indy cab 540 et frontside rodeo 5's. Elle est facile à reconnaître, elle porte une casquette.

### JASON MURPHY

<b>ÂGE</b> : 26 ans	<b>TAILLE</b> : 1,70 m
<b>POIDS</b> : 70 kg	<b>GROUPE SANGUIN</b> : O+

**SNOWBOARD** : Jason Murphy pro model

**STANCE** : regular **ANGLES AV** : 18 **AR** : -12 21,5°

**SPONSORS** : Sims, DC, Dragon, Hurley, Method, Link, Ally, Milo Snowboard Shop, Bonfire

**MUSIQUE PRÉFÉRÉE** : De La Soul

**RUNS FAVORIS** : du moment qu'il y a des copains et des jlls...

**PASSE-TEMPS** : skateboard, golf

Jason et son ami Bill Tanner faisaient tout le temps du skateboard ensemble. Et puis, un jour, ils ont lu un article sur le snowboard dans un magazine de skate et ont décidé d'essayer. Jason n'est aussitôt retrouvé accro.

Bobby Mees

Jordan Mendenhall

Janna Meyen

Jason Murphy





MITCH NELSON	
ÂGE : 24 ans	TAILLE : 1,78 m
POIDS : 72 kg	GROUPE SANGUIN : A+
SNOWBOARD : M3	
STANCE : goofy ANGLES AV : 19 AR : -9 21,75°	
SPONSORS : M3, Vans, Smith, Drake, Da Kine, Milesport	
MUSIQUE PRÉFÉRÉE : le bon vieux rock and roll	
RUN FAVORI : n'importe où, du moment que c'est avec les copains	
PASSE-TEMPS : skateboard	
<p>Quand on aime le skate et qu'il est impossible d'en faire en plein hiver, il faut bien trouver une alternative. Mitch et ses amis s'étaient constitués un petit parcours dans le jardin, avec un saut, une boîte et un rail. Ils s'entraînaient tous les jours après les cours.</p>	

TRAVIS PARKER	
ÂGE : 25 ans	TAILLE : 1,78 m
POIDS : 74 kg	GROUPE SANGUIN : ouï
SNOWBOARD : K2 Scorpion, 159/165	
STANCE : goofy ANGLES AV : 24 AR : -3 21,5°	
SPONSORS : K2, Sessions, DCshoetousa, Smith, GMC gloves, snowaccess.com, Milesport	
MUSIQUE PRÉFÉRÉE : Modest Mouse, Grandaddy	
RUN FAVORI : Squaw KT22	
PASSE-TEMPS : courts métrages, skateboard, passer les pieds aux autres	
<p>Travis a quitté Jonestown, Texas, pour venir s'installer dans le Montana quand son oncle y a ouvert une boutique de location de ski et de snowboards. Une fois là, il a trimé comme un loup pour pouvoir se payer du matos de pro.</p>	

GIGI RUF	
ÂGE : 20 ans	TAILLE : 1,75 m
POIDS : 58 kg	GROUPE SANGUIN : inconnu
SNOWBOARD : Severn	
STANCE : regular ANGLES AV : 28 AR : 0	
SPONSORS : Burton, Arming, Dragon, Nixon, Volcom, Backyard Snowshoes	
MUSIQUE PRÉFÉRÉE : Invasion Sound, DJ A-Dog	
RUN FAVORI : chez lui	
PASSE-TEMPS : skateboard, traîner avec les copains, télé	
<p>Gigi et son frère ont découvert le snowboard ensemble. Devise : ne vous prenez pas la tête, ce n'est qu'un jeu.</p>	

KURT WASTELL	
ÂGE : 26 ans	TAILLE : 1,73 m
POIDS : 72 kg	GROUPE SANGUIN : O+
SNOWBOARD : Kurt Wastell	
STANCE : goofy ANGLES AV : 18 AR : -6 20,75°	
SPONSORS : Sims, Vans, Billabong, Arnette, Blue Bird, Drop, Vol Surf	
MUSIQUE PRÉFÉRÉE : Del, Eligh, A Tribe Called Quest	
RUN FAVORI : le Pro Park de Snow Summit	
PASSE-TEMPS : skateboard, snowboard, golf	
<p>Kurt Wastell a grandi à Newbury Park, Californie. C'est son frère, Jeff, qui lui a fait découvrir le snowboard.</p>	







#### QUELQUES MODÈLES PRÉSENTÉS PAR NOS SPONSORS

Voici ce que cette saison nous réserve en matière de mode pour le snowboardant. En direct des défilés de Mount Millicent... N'oubliez pas de vous équiper du mieux possible, car cela influe sur vos compétences.

#### SAVOIR LIMITER LES RISQUES

On dit parfois que les jeunes gaspillent leur jeunesse et que certaines personnes jettent carrément leur existence par la fenêtre ! C'est vrai, on ne peut pas rester jeune, mais on peut toujours essayer de rester en vie le plus longtemps possible ! Voici quelques conseils pour pratiquer cette science au mieux :

- ♦ Allez-y doucement sur la manette.
- ♦ Entraînez vos pouces en appuyant sur les boutons jusqu'à ce qu'ils soient couverts de cals.
- ♦ Les arbres sont des êtres vivants. À éviter, donc (de préférence).
- ♦ N'oubliez jamais votre casque.
- ♦ Buvez beaucoup.
- ♦ Contrôlez vos rotations de manière à ne pas retomber sur la tête.
- ♦ Montrez-vous plus têtu qu'une mule.
- ♦ Jouez à Amped deux fois par jour et appelez-nous tous les matins.

TRAVIS PARKER



SESSIONS 



JOEL MAHAFFEY

BJORN LEINES

WILLE YLI-LUOMA



## Sortes en bande

Les pur du snowboard ont vraiment une vie de rêve : les pistes, la neige, les engins... Mais, de temps en temps, vous éprouverez sans doute le besoin d'absorber la compétition pour un peu et se délasser une minutie avec quelques amis. Il existe de multiples façons de descendre, dans aucune ligne ne ressemble à une autre. Même quand vous fidez pour le plaisir, une partie de votre esprit ne veut pas abandonner complètement la côté compétitif. Voici comment cela entre dans l'âme en organisant une nuit de compétition.



## Mode à plusieurs

1. Sélectionnez **Multijoueur** à partir du menu principal.
2. Choisissez 2 à 4 amis (ou ennemis, c'est votre choix) avec qui vous voulez jouer.
3. Sélectionnez tous les personnages qui vous représenteront.

**Remarque :** Si vous jouez comme des héros, vous pouvez vous donner un handicap pour jouer de façon handicapée.

4. Sélectionnez le nombre de manches que le match doit comprendre.

5. Déterminez si le jeu pourra être modifié entre deux descentes grâce à la commande **Sélection de jeu**.
6. Déterminez quel snowboarder pourra sélectionner les nouvelles parties.
7. Sélectionnez celui qui s'élancera le premier à chaque descente. Il peut s'agir du dernier vainqueur, de celui qui mène au score ou, au contraire, de celui qui est actuellement dernier.

## Comment jouer à ce jeu

1. Sélectionnez un type de partie multijoueur : **1er score** (le plus haut score l'emporte), **Milleux manœuvre** (celui qui réalise la manœuvre rapportant le plus de points l'emporte), **Points médias** (le joueur qui recoste le plus de points médias gagne) ou **Roi de la colline** (la course du premier joueur devient un défi que les suivants doivent relever).
2. Sélectionnez la durée de tour de jeu de chaque participant.
3. Choisissez l'un des modes suivants : **Foncez jusqu'au bout** (le run de chaque snowboarder dure jusqu'à ce qu'il tombe), **Trick ou mort** (un joueur n'arrive pas à effectuer une manœuvre dans le temps imparti perd son tour) ou **Aucun** (partie classique).
4. Sélectionnez le mode de calcul des points : **Normal** (monte calcul) des points du on ordre de soul jouer), **Rails seulement** (seuls les rails sont comptabilisés), **Aériennes** (favoriser les rails des manœuvres de type rail rapportant plus que celles qui sont réalisées dans les airs) ou **Favoriser les airs** (l'inverse du précédent).
5. Enfin, activez ou désactivez l'option **Points médias**.

Une fois les paramètres du match multijoueur déterminés, vous pouvez choisir le niveau auquel vous aller jouer. Seuls deux niveaux sont disponibles pour les parties multijoueur (sauf si d'autres ont été développées en mode Caméra).





TROIS STATIONS  
DÉMENTES, UNE  
DESCENTE DE FOLIE

## 19 DÉCEMBRE, SNOW SUMMIT, CALIFORNIE

Je débute le périple qui me conduira à trois des stations de ski les plus folles qui soient. Ma première étape est **Snow Summit**, près du lac de Big Bear, en Californie. Et les pistes de freestyle de Snow Summit ont vraiment tout ce qu'il faut : des big airs, des pipes impeccables, des rails qui déchirent et des hips de légende. Cinq pistes entièrement consacrées au freestyle !

## 20 DÉCEMBRE

Les sommets sont blancs de poudreuse, le ciel est d'un bleu à se baigner dedans et je kiffe. Je commence par une petite descente pépère pour me mettre en jambes, puis j'enchaîne avec du sérieux. On est à moins de 100 km du Pacifique, mais Snow Summit culmine à 2 500 m au-dessus du niveau de la mer ; près de 370 m de dénivellation. Au bout de quelques heures, mes cuisses me font payer le fait d'avoir buillé tout l'été. Pour ma dernière descente, je me fais un **run caché au milieu des arbres**, entre « Westerner » et « Summit ». Mérite amplement le détour.

## 21 DÉCEMBRE

J'ai mal partout, mais je suis gonflé à bloc en voyant que la troisième journée débute par une trentaine de centimètres de poul en haut des pistes. Je démarre assez tôt pour croiser **Gunny**, qui déballe encore le terrain. Il m'explique qu'il prépare la piste en vue du **Nixon Jib-Fest**. Les gens grimpent aux arbres pour assister au spectacle et les pisteurs doivent les obliger à descendre. C'est complètement dément ! Il faut absolument que je prenne part à ce Nixon Jib-Fest.

AVERTISSEMENT : CE  
JOURNAL VOUS PARAÎT UN  
PEU FOU..., MAIS IL  
CONTIENT DE NOMBREUX  
INDICES DE JEU !

## 22 DÉCEMBRE, BRIGHTON, UTAH

Ma semaine est déjà à moitié écoulée et j'arrive à peine à mon deuxième spot ! **Brighton** accueille un grand nombre de photographes et cameramen spécialistes du snowboard. La plupart des vidéos qu'on voit sur le sujet sont tournées ici, du moins en partie. Pas étonnant, avec un domaine pareil : plus de 400 hectares de pistes, 500 m de dénivellation et près de 13 m de neige chaque hiver !

## 23 DÉCEMBRE

Je me suis offert un petit rappel lors du « grand cirque blanc », pour le plus grand plaisir des spectateurs. Fabuleuse journée, à part ce groupe de machos qui faisait tout pour épater les filles sur la piste. Petit conseil : restez naturel. En fin de journée, petite session en duo avec **Jeremy Jones**. Ce type est une vraie gloulette de folie sur les rails ! Il m'a confié qu'il attendait avec impatience le **SlopeStyle** qui aura lieu au Japon. Il m'a conseillé d'y jeter un œil, des fois que ça m'intéresse. Je lui ai dit que je le ferais, mais d'abord, direction la Nouvelle-Angleterre.

## 24 DÉCEMBRE, STRATTON, VERMONT

La voi est long pour atteindre le Vermont, mais **Stratton Mountain** est véritablement la Mecque du snowboard. Les responsables font les yeux doux aux snowboarders depuis le premier jour. Et aujourd'hui, Stratton accueille le championnat de snowboard des États-Unis. Peut-être que j'y participerai un jour mais, pour le moment, quelques descentes de pipes et suivre **Mikey LeBlanc** en posant sur les rails en « S » me suffiront amplement. Je flotte sur mon poul nuage, mais les idées noires commencent à remonter à la surface. Demain, c'est mon dernier jour.

## 25 DÉCEMBRE

Ce matin, j'ai eu ce que je voulais : 60 cm de poudreuse tombée pendant la nuit et la montagne pour moi tout seul. Je rentre des airs énormes, de superbes virages, je développe de façon impeccable, et je ressens parfaitement mes tricks. Mon style dactinant impressionne les papatzzi, qui me présentent **Bjorn Laines**. Quelques sessions musclés plus tard, nous nous retrouvons à l'hôtel à trinquer à cette journée parfaite. Et c'est là que j'entends les photographes parler d'une station encore **secrète**, dans le sud de l'Utah. Devinez où je vais, maintenant ?



# 

### 

Vous avez mis au point des manœuvres que vous aimeriez bien montrer plus tard, pas vrai ? Deux options vous sont proposées pour cela : le Portfolio et le Paradis des rediffusions.



#### 

Ce Portfolio n'est disponible qu'en mode écran. Il conserve vos plus grands exploits sous deux formes : Scrapbook et le Paradis des rediffusions.



#### 

Classez ici tout ce que les médias disent de vous. Quand vous serez un vieil oiseau des cirques tout décati, vous pourrez montrer à vos petits-enfants que papi assurait à fond dans sa jeunesse.



#### 

Le Paradis des rediffusions vous permet de choisir les rediffusions de votre choix, à partir du disque dur, du lecteur de disquettes ou de la carte mémoire de la console (ou de tout autre support de mémoire). Ampad vous propose toute une série de films qui méritent vraiment le détour. Sinon, voici ce que vous pouvez faire : en utilisant le bouton multidirectionnel (gauche/droite), vous pouvez visionner rediffusions et films promotionnels, mais aussi prendre part à une rediffusion, comme s'il s'agissait d'un défi lancé par un pro.

### 

Utilisez ces commandes juste après un run ou quand vous visualisez une rediffusion. Le bouton multidirectionnel peut être utilisé à la place du stick analogique.

MANETTE	REDIFFUSION
STICK ANALOGIQUE	ORIENTER EN HAUT : AVANCE RAPIDE
GAUCHE DU BOUTON MULTIDIRECTIONNEL	ORIENTER EN BAS : RALENTI
	ORIENTER À GAUCHE : PAUSE
	ORIENTER À DROITE : LECTURE
TOUCHE NOIRE	BASCULER LA CAMÉRA
TOUCHE START	MENU / PAUSE



JEREMY JONES : GAP TO UPSLIDE : SNOW SUMMIT PARK



**SNOW SUMMIT**  
SNOWSUMMIT.COM



gigi rôf  
bobby meeks  
jason murphy



dragonoptical.com





## BANDE-SON D'AMPED

Amped vous propose plus de 200 titres obtenus auprès des maisons de disques de musique indépendante les plus en vogue à l'heure actuelle. Vous pouvez tous les écouter ou faire votre choix parmi les genres suivants :

- **ELECTRONIC**
- **EMO**
- **HIP HOP, RAP**
- **PUNK**
- **ROCK**
- **SKA, REGGAE, SURF ROCK**

Ça ne vous suffit pas ? Dans ce cas, enregistrez vos titres favoris sur le disque dur et passez-les vous tout en jouant. Il vous suffit de faire défiler la liste des titres pour les trouver. Pour plus d'informations sur la bande-son d'Amped, consultez l'adresse :

[WWW.MICROSOFT.COM/FRANCE/JEUX](http://WWW.MICROSOFT.COM/FRANCE/JEUX)

Les paramètres du jeu ne vous conviennent pas ? Vous êtes du genre à vouloir faire les choses à votre façon, par principe ? D'acc. Personnalisez le jeu comme vous voulez.

## MANETTE

Appuyez sur le bouton multidirectionnel (à gauche ou à droite) pour modifier la touche de jib.

Deux options vous sont proposées :

1. Jib/glissade sur rail avec la touche B
2. Jib/glissade sur rail avec la touche Y

## AUDIO

Utilisez le stick analogique gauche pour modifier le volume de la musique, des effets spéciaux et des voix. Vous pouvez également activer ou désactiver le casque et le choix aléatoire des titres.

## BANDES-SON

Amped vous offre la possibilité de réaliser votre propre bande-son en utilisant les nombreux titres qui vous sont proposés ou en enregistrant ceux de votre choix sur le disque dur.

## JEU

Mode vibration de la manette de jeu oui/non. Mode aide oui/non. Changer la caméra par défaut.

## ASTUCES

Entrer les astuces du jeu.

## Responsable du programme

Carl Schmitt

## Chargé de planification

Brenner Adams

## Concept original

North Larsen

## Responsable graphiste

Brian Johnson

## Graphistes

Jared Baglan  
David Christensen  
Steve Colton  
Carson Davidson  
Corey Day  
Ian Gilmore (Volt)  
Adam Ingley  
Rhaelea Lowther  
Mike Snyder  
Doug Vandegrift  
Stephane Welch (Volt)

## Autres graphistes

Paul Johnson  
Gavin Vaden

## Responsable développement du logiciel

Lynn Egli

## Responsable moteur graphique

Hao Chen

## Développeurs du logiciel

John Adams  
Brad Edwards  
Dave Hassler  
Joshua Jensen  
Sandeep Khairkar  
George Manojkumar  
Richard Moore  
James Steward  
Scott Turner

## Responsable marketing

Darren Steele

## Remerciements

Sina Amodeo ; Mike « Bags » Baginski ; Brad Black ; Shane Cartm ; Roger Chamberlain ; Nate Christensen ; Chrissie Cordell ; Digital Yoo Doo ; Chris « Gummy » Gunnerson ; Sam Howard ; Shirochiro Ishihara ; Dan Malmgren ; Sorely Mayaguez ; Kazuo Masuda ; Catherine McIlamara ; Mike Naumenov ; Timmy Osler ; Chris Riddle ; Andy Riordan ; Robert Scott ; Scott Sorenson ; Clark Spencer ; Angela Stirling ; Adam Talmán ; Yasutake Tsubota ; Karen Wadsworth ; Nobuyuki Watari ; Kelli « TMS » Wilson ; Travis Wood ; Brandon Wright ; Scott Wright ; Yuki Yamazaki ; Kenji Yamaguchi ; Mike Yurth ; Pam « Zam » Zimostachy

## Maisons de disques

Blackliner Records ; Comestore U.S.A. ; Ewer Records ; FreedomZone ; Fusio 19 ; Inlet Records ; Insanely Vinyl ; Invisible Records ; Lib Records ; Lobster Records ; Mr. Pen Ink ; Revelation Records ; Sessions Records ; the Sinema Puchman ; sweetpurple ; Terminus Records ; Vagrant Records ; Victory Records ; Volcom Entertainment

## Responsable des tests

Nick Perkins

## Testeurs

Paul Ashby (Volt)  
Joni Blumkin  
Ryan Ellison (Volt)  
Ricardo Godina (Volt)  
Kelly Murphy (Volt)  
Chris Daelberry  
Tyne Penolletto (Volt)  
Killy Peterson  
Zach Woolf (Volt)

## Sen

Jon Clark

## Responsable tests utilisateur

Tom Fuller

## Tests utilisateur

Mark Burdick  
(Excell Data Corp.)  
Jeremy Ragan  
Sonny Hoe  
(Siemens Business Services Inc.)  
Randy Paguayan

## Responsable localisation

Dan Brodie (Volt)

## Responsable formation utilisateur

Steven Barsan

## Éditeur formation utilisateur

John Paccarelli (Volt)

## Concepteur impression

Karl Jaques (ArtSource)

## Équipe de localisation en français

Gestion de projet : Pelm Fitzpatrick  
Ingénierie : Travis Penglase  
Text : John Pritchard  
Formatage utilisateur : Naomi Butler  
Audio : Steve Belton